STORMLORD

by Raffaele Cecco and Nick Jones

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, +2, +3
Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128, Commodore 64 and 128

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cassette
48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum +2.

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum +2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum +2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum +2 and 128 users should select 48K mode. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD " " on the computer keyboard and press ENTER key. Press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Amstrad Cassette
Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads.

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter |tape and press the ENTER key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the CTRL and ENTER keys. Press the Play on the cassette player and then any key on the computer keyboard. The game takes a few minutes to load.

Amstrad Disc
Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664
Amstrad CPC 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter |disc and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter RUN "disc and press the RETURN or ENTER key. The game takes a few seconds to load.

Commodore Cassette
Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Commodore Disc
Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter LOAD "*", 8, 1 and press the RETURN key. The game takes a few seconds to load.

SCENARIO

Free the imprisoned fairy folk before they are obliterated by an evil Queen. She stoops to conquer the land Stormlord inhabits, destroying the peaceful euphoria with each annihilation.

Stormlord's mission – free the captured and defend the peace and tranquility of his realm. Unfortunately, he must repel the wicked monarch, but should he fail, the evil Queen and her dark sovereignity will reign forever . . .

PLAYING STORMLORD

The game objective is to release the impounded fairies before time runs out. Each level of the game has a small number of fairies that must be released before you can progress onto the next level.

Scattered about Stormlord's world are various objects that must be used intelligently to free the fairies and help get through certain parts of the world. To pick up an object or to swap an already held object with one on the ground, simply walk into it. Only time and practice will grace you with the knowledge of where to use certain objects and in what order they should be used, etc.

You will encounter Venus fly traps, huge worms, flies, dragons and many more foes on your travels. All of these must be either destroyed or avoided at all costs.

To gain access to far and remote parts of the world, powerful spring-boards can be used to cover large distances in few seconds. To use a spring-board simply step onto the middle of it and you will be propelled into the air.

END OF LEVEL SUB-GAME

When all the fairies have been released, Stormlord will take part in a mini game in order to try and gain an extra life. The objective of this sub-game is to capture as many fairy's tears as possible within the allocated time. An extra life is awarded when more than 10 tears have been collected.

Instead of throwing thunder bolts and swords as normal, Stormlord will now blow a limited number of kisses, represented by red hearts, at the flying fairies. If a heart should touch a fairy, she will fall in love, drop a tear for Stormlord to collect, and then fly away. But be quick as the tears will dissolve into the ground quite soon after landing.

CONTROL KEYS

The first five of the following keys can be redefined to suit personal taste (or use joystick instead.)

O .... Left
P .... Right
Q .... Jump – The longer it's held down the higher the jump.
A .... Crouch
SPACE ...... Fire – The longer it's held down the further the bolts go
When held down for the maximum amount of time, a more powerful sword will be thrown instead (use these for larger foes on later levels.)

To pause the game or frame advance it, press CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT simultaneously.

To abort the game press Y, U, I, O and P simultaneously.

INFORMATION PANEL

From left to right the panel sections are as follows:

1) Lives left
2) Elapsed time represented by a sun that changes to a moon
3) Score
4) Currently held object (When blank nothing is held.)
5) 1st digit = fairies so far found.
   2nd digit = total amount of fairies to be found on the current level.

CREDITS

Designed and written by Rafaelle Cecco and Nick Jones.

Graphics by Hugh Binns.
Music by Dave Rogers (Spectrum and Amstrad) and The Maniacs of Noise (C64).

Produced by Paul Chamberlain.

Hewson Consultants Ltd
56B Milton Park
Milton
Abingdon
Oxon

HEWSON

STORMLORD

de Raffaele Cecco et Nick Jones

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, +2, +3
Amstrad CPC 464, CPC 664 et CPC 6128, Commodore 64 et 128

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum Cassette
48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus ou ZX Spectrum 128 avec magnétophone, ZX Spectrum +2.

Il est vous est conseillé de débrancher tout hardware du connecteur latéral arrière à l'exception l'interface de manche à balai (éventuel). Si vous utilisez un Sinclair Interface 2 ou le ZX Spectrum +2, branchez le manche à balai approprié sur l'Entrée 1. A moins que vous n'utilisiez un ZX Spectrum +2, reliez un magnétophone à l'ordinateur de la manière habituelle. Les utilisateurs de ZX Spectrum +2 et 128 devraient sélectionner le mode 48K. Réembobinez la cassette si nécessaire, tapez LOAD " " sur le clavier de l'ordinateur et appuyez sur la touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY sur le magnétophone. Le jeu met quelques minutes à se charger.

Amstrad Cassette
Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec magnétophone et cables convenables.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 664 et CPC 6128 devraient relier un magnétophone à l'ordinateur, entrer | tape et appuyer sur la touche ENTER. Placez la cassette dans le magnétophone, réembobinez si nécessaire et appuyez sur les touches CTRL et ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone puis sur une touche quelconque sur le clavier de l'ordinateur. Le jeu met quelques minutes à se charger.

Amstrad Disque
Amstrad CPC 6128 ou Amstrad CPC 664.
Amstrad CPC 464 avec lecteur de disques.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 464 devraient relier un lecteur de disques à l'ordinateur, entrer | disque et appuyer sur la touche ENTER. Placez le disque dans le lecteur, entrez run "disque et appuyez sur la touche ENTER ou RETURN. Le jeu met quelques secondes à se charger.

Commodore Cassette
Commodore 64 ou Commodore 128 avec magnétophone convenable.

Il est vous est conseillé de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Reliez le magnétophone à l'ordinateur, placez la cassette dans le magnétophone et réembobinez si nécessaire. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP sur le clavier de l'ordinateur et appuyez sur la touche PLAY sur le magnétophone. Le jeu met quelques minutes à se charger.

Commodore Disque
Commodore 64 ou Commodore 128 avec lecteur de disques.

Il est vous est conseillé de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Reliez le lecteur de disques à l'ordinateur et placez le disque dans le lecteur. Entrez LOAD "*", 8, 1 et appuyez sur la touche RETURN. Le jeu met quelques seconds à se charger.

SCENARIO

Vous devez libérer les fées captives avant qu'elles ne soient anéanties par une Reine diabolique. Elle s'apprête à conquérir la terre qu'habite Stormlord, détruisant l'euphorie tranquille avec chaque anéantissement.

Mission de Stormlord: libérer les captives et défendre la paix et la tranquilité de son royaume. Malheureusement, il doit repousser le méchant monarque: s'il venait à échouer, la Reine diabolique et sa souveraineté obscure seront établies à jamais . . .

LE JEU DE STORMLORD

L'objet du jeu est libérer les fées emprisonnées dans un temps donné. Chaque niveau du jeu contient un petit nombre de fées qui doivent être libérées avant de pouvoir passer au niveau suivant.

Eparpillés un peu partout dans le monde de Stormlord se trouvent divers objets qui doivent être utilisés intelligemment en vue de libérer les fées et aussi pour faciliter la progression à travers certaines parties du monde. Pour ramasser un objet ou pour échanger un objet déjà en main avec un objet au sol, marchez tout simplement sur cet objet. Seuls le temps et l'entrainement vous aideront à savoir où il faudra utiliser certains objets, dans quel ordre ils doivent être utilisés, etc.

Vous vous heurterez, sur votre chemin, aux dionées, aux énormes vers, mouches, dragons et autres ennemis. Ceux-ci doivent être soit détruits soit évités à tout prix.

Pour accéder aux endroits reculés du monde, vous pouvez utiliser de puissants trempins pour parcourir de grandes distances en quelques secondes. Pour utiliser un tremplin, vous n'avez qu'à monter dessus et vous mettre au milieu et vous serez propulsé dans l'air.

SOUS-JEU DE FIN DE NIVEAU

Une fois toutes les fées libérées, Stormlord prendra part à un mini-jeu dans lequel il essaiera de gagner une vie supplémentaire. L'objet de ce sous-jeu est de capturer autant de larmes de fées que possible dans un temps donné. Une vie supplémentaire sera décernée quand plus de 10 larmes auront été ramassées.

Au lieu de lancer des coups de tonnerre et des épées comme d'habitude, Stormlord enverra, à présent, un nombre limité de baisers sous forme de cœurs rouges, aux fées volantes. Si un cœur venait à toucher une fée, elle tombera amoureuse, laissera couler une larme que Stormlord ramassera puis continuera. Soyez prompt, cependant, car les larmes se dissolvent peu de temps après avoir atteint le sol.

TOUCHES DE CONTROLE

Les cinq premières touches qui suivent peuvent être redéfinies à votre gré (ou bien, utilisez un manche à balai).

O .... Gauche
P .... Droite
Q .... Sautez – Plus cette touche est maintenue enfoncée pendant longtemps, plus le saut sera haut.
A .... Accroupissez-vous
ESPACEMENT . Feu – Plus cette touche est maintenue enfoncée pendant longtemps, plus le coup ira loin. Si elle est maintenue enfoncée pendant un temps maximum, une épée plus puissante sera lancée (utilisez ces épées contre les ennemis plus grands ou sur des niveaux ultérieurs).

Pour metter le jeu en pause ou le faire avancer d'un cadre, appuyez sur CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT en même temps.

Pour faire avorter le jeu, appuyez sur Y, U, I, O et P simultanément.

PANNEAU D'INFORMATIONS

De gauche à droite, les sections du panneau sont comme suit:
1) Vies qui restent
2) Temps écoulé représenté par un soleil qui se transforme en lune.
3) Score.
4) Objet couramment tenu (quand cete section est vierge, rien n'est tenu.)
5) 1er chiffre = fées retrouvées jusqu'à présent.
2ème chiffre = nombre total de fées se trouvant sur le niveau courant.

GENERIQUE

Conçu et écrit par Rafaelle Cecco et Nick Jones.

Graphismes de Hugh Binns.
Musique de Dave Rogers (Spectrum et Amstrad) et The Maniacs of Noise (C64)

Produit par Paul Chamberlain.

Hewson Consultants Ltd
56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon.

STORMLORD

Von Raffaele Cecco und Nick Jones

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, +2, +3
Amstrad CPC 464, CPC 664 und CPC 6128, Commodore 64 und 128

LADEANWEISUNGEN

Spectrum-Kassette
48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus oder ZX Spectrum 128 mit Kassettenrecorder, ZX Spectrum +2.

Ihnen wird empfohlen, alle Hardware-Anschlüsse mit Ausnahme Ihres Joysticks (falls vorhanden) vom Computer zu entfernen. Wenn Sie einen Sinclair Interface 2 oder den ZX Spectrum +2 benutzen, schließen Sie den von Ihnen verwendeten Joystick an Port 1 an. Mit Ausnahme des ZX Spectrum +2 schließen Sie wie gewöhnlich einen Kassettenrecorder an den Computer an. Die Benutzer eines ZX Spectrum +2 und 128 wählen dann den 48K-Modus. Wenn nötig, die Kassette zurückspulen, dann LOAD " " eintippen und ENTER drücken. Schließlich die PLAY-Taste Ihres Kassettenrekorders drücken. Das Spiel benötigt einige Minuten zum Laden.

Amstrad-Kassette
Amstrad CPC 664 oder Amstrad CPC 6128 mit Kassettenrecorder und passenden Anschlußkabeln.

Die Benutzer eines Amstrad CPC 664 oder Amstrad CPC 6128 müssen zuerst den Kassettenrecorder an den Computer anschließen, dann | tape eintippen und ENTER drücken. Schieben Sie die Kassette in den Recorder, spulen Sie diese nötigenfalls zurück une drücken Sie die Tasten CTRL und ENTER. Schließlich die PLAY-Taste Ihres Kassettenrekorders drücken. Das Spiel benötigt einige Minuten zum Laden.

Amstrad-Diskette
Amstrad CPC 6128 oder Amstrad CPC 664
Amstrad CPC 464 mit Diskettenlaufwerk

Die Benutzer eines Amstrad CPC 464 müssen ein Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen, dann | DISC eintippen und ENTER drücken. Dann die Diskette ins Laufwerk einschieben und ENTER oder RETURN drücken. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

Commodore-Kassette
Commodore 64 oder Commodore 128 mit geeignetem Kassettenrecorder.

Ihnen wird empfohlen, alle Hardware-Anschlüsse vom Computer zu entfernen. Den Kassettenrecorder an den Computer anschließen, die Kassette in den Recorder einlegen und diese, wenn nötig, zurückspulen. Dann SHIFT und RUN/STOP drücken. Schließlich die PLAY-Taste Ihres Kassettenrecorders drücken. Das Spiel benötigt einige Minuten zum Laden.

Commodore-Diskette
Commodore 64 oder Commodore 128 mit Diskettenlaufwerk.

Ihnen wird empfohlen, alle Hardware-Anschlüsse vom Computer zu entfernen. Dann das Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen und die Diskette einschieben. LOAD "*", 8, 1 eintippen und RETURN drücken. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

SZENARIO

Befreien Sie das gefangengehaltene Elfenvolk, bevor es von einer bösen Königin vernichtet wird. Sie stößt wie ein Raubvogel auf das Land herab, in dem auch Stormlord lebt, und bedroht die friedvolle Atmosphäre mit ihrem Vernichtungswahn.

Stormlords Mission ist es, die Gefangenen zu befreien und die friedliche Ruhe des Reiches wiederherzustellen. Er muß die böse Monarchin zurückschlagen, doch sollte er versagen, wird die böse Königin mit ihrer schwarzen Macht auf ewig regieren . . .

SPIELEN VON STORMLORD

Ziel des Spiel ist es, die gefangenen Elfen zu befreien, bevor die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit ausgeht. Jedes Spiellevel hat eine bestimmte Anzahl von Elfen, die Sie befreien müssen, bevor Sie zum nächsten Level fortschreiten können.

Über Stormlords Welt verstreut befinden sich verschiedene Objekte, die mit Intelligenz zur Befreiung der Elfen und zum Durchqueren bestimmter Landesteile verwandt werden können. Heben Sie ein Objekt auf oder tauschen Sie das bereits von Ihnen getragene Objekt gegen ein auf dem Boden liegendes ein, indem Sie einfach darüber gehen. Nur Zeit und Übung werden Ihnen das notwendige Wissen verschaffen, wo Sie bestimmte Objekte verwenden müssen und in welcher Reihenfolge.

Sie treffen auf Ihrer Reise auf Venus-Fliegenfallen, riesige Würmer, Fliegen, Drachen und so manche andere Gegner. Diese müssen entweder vernichtet oder um jeden Preis vermieden werden.

Zugang zu weiter entfernten und zurückgelegenen Teilen des Landes verschaffen Sie sich mit mächtigen Sprungbrettern, die zum Zurücklegen weiter Entfernungen in wenigen Sekunden benutzen können.

Treten Sie dafür einfach in die Mitte des Sprungbretts, und Sie werden hoch in die Luft katapultiert.

UNTERSPIELE

Wenn alle Elfen befreit wurden, nimmt Stormlord an einem Mini-Spiel teil, in dem es darum geht, Extra-Leben zu gewinnen. Ziel dieses Unterspiels ist es, in der zur Verfügung stehenden Zeit so viele Elfentränen wie möglich aufzufangen. Für zehn Elfentränen erhalten Sie ein Extra-Leben.

Anstelle der üblichen geworfenen Donnerblitze und Schwerter bläst Stormlord jetzt Küsse, die als rote Herzen erscheinen. Berührt eines dieser Herzen eine vorüberfliegende Elfe, so verliebt sie sich in ihn und läßt eine Träne fallen, die Stormlord dann einsammelm kann, bevor die Elfe wieder wegfliegt. Doch seien Sie geschwind, denn die Tränen versickern kurze Zeit nach ihrer Landung rasch im Boden.

STEUERUNGSTASTEN

Die ersten fünf der folgenden Tasten Können von Ihnen nach Ihrem persönlichen Geschmack neu definiert werden (oder verwenden Sie einen Joystick).

O .... Links
P .... Rechts
Q .... Springen – Je länger gedrückt, desto höher der Sprung.
A .... Ducken
LEERTASTE .... Feuer – Je länger gedrückt, desto weiter reichen di Blitze.
Halten Sie diese für die Höchstdauer gedrückt, wird anstatt der Blitze ein stärkeres Schwert geworfen (benutzen Sie dies für die größeren Gegner auf den späteren Levels).

Zum Pausieren des Spiels oder für den Übergang zum nächsten Bildschirm gleichzeitig die Tasten CAPS SHIFT und SYMBOL SHIFT drücken.

Zum Abbrechen des Spiels gleichzeitig die Tasten Y, U, I, O und drücken.

INFORMATIONSBRETT

Die verschiedenen Abschnitte von links nach rechts auf der Anzeige:
1) Übrige Leben
2) Verbrauchte Zeit, angezeigt durch eine Sonne, die sich in einen Mond verwandelt.
3) Punktzahl
4) Gegenwärtig gehaltenes Objekt (wenn leer, wird nichts gehalten).
5) 1. Zahl = In diesem Level gefundene Elfen.
   2. Zahl = Gesamtzahl aller Elfen im gegenwärtigen Level.

ANERKENNUNGEN

Rafaelle Cecco und Nick Jones schrieben das Programm und entwarfen das Design.

Graphiken von Hugh Binns.
Musik von Dave Rogers (Spectrum und Amstrad) und The Maniacs of Noise (C64).

Produktion von Paul Chamberlain.

Hewson Consultants Ltd
56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon.